



## Model Kooperatif *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa SD

Rizal Yusuf Saputra\*, Nyoto Harjono

Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

**\*Corresponding Author:**

ppg.rizalsaputra97@program.belajar.id

**Article History:**

Received 2023-09-20

Revised 2023-12-15

Accepted 2023-12-28

**Keywords:**

Learning Activeness

Learning Outcomes

TGT type Cooperative Model

**Abstract**

*The aim of this research is to increase student activity and learning outcomes on the topic of harmony in the fifth grade ecosystem at SD Negeri Randuacir 03 using the TGT-type cooperative learning model. This type of research is collaborative classroom action research (PTKK), which is carried out in two cycles, and in each cycle there are two meetings. The data collection technique in this research involves using tests and non-tests, namely final learning tests, learning activity observation instruments, and teacher activity observation sheets. The final learning questions have been tested for validity with a significance value of  $<0.05$  and a reliability test with a Cronbach's alpha coefficient of 0.780 in the reliable category. The research results showed that 1) the TGT-type cooperative model can increase student learning activity and teacher activity. The percentage of teacher activity in pre-cycle, cycle I, and cycle II was 55%, 68.33%, and 86.67%, while student activity in pre-cycle, cycle I, and cycle II was 52.21%, 63.20%, and 84.87%. 2) The TGT Type Cooperative Model can improve learning outcomes with a percentage of 57.38% from pre-cycle to cycle 1 and a percentage of 88.24% from cycle I to cycle II. The conclusion from the research results is that the TGT-type cooperative learning model can increase student learning activity and grade V science learning outcomes.*

**Kata Kunci:**

Hasil Belajar

Keaktifan Belajar

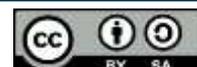
Model Kooperatif tipe TGT

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada topik harmoni dalam ekosistem kelas V SD Negeri Randuacir 03 menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) yang dilakukan dengan dua siklus dan setiap siklus dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes dan nontes yaitu tes akhir pembelajaran, instrumen observasi keaktifan belajar dan lembar observasi aktivitas guru. Soal akhir pembelajaran telah di uji validitas dengan nilai signifikansi  $< 0,05$  dan uji reliabilitas dengan koefisien *Cronbach's Alpha* 0,780 berkategori reliabel. Hasil penelitian didapatkan hasil 1) Model Kooperatif Tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan aktivitas guru. Presentase aktivitas guru pada pra siklus, siklus I, dan siklus II sebesar 55%, 68,33% dan 86,67%, sedangkan keaktifan siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II sebesar 52,21%, 63,20% dan 84,87%. 2) Model Kooperatif Tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar dengan presentase 57,38% dari pra siklus ke siklus 1 dan presentase 88,24% pada siklus I ke siklus II. Simpulan dari hasil penelitian bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan hasil belajar IPA kelas V.

### PENDAHULUAN

Pendidikan dapat mewujudkan tujuan bangsa Indonesia salah satunya adalah mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia. Dalam Pendidikan peran guru dalam pembelajaran sangat dibutuhkan guna menciptakan pembelajaran yang menarik dan guna meningkatkan keaktifan siswa. Keaktifan siswa dapat dijadikan salah satu tolak ukur berhasil atau tidaknya pembelajaran di kelas. Salah satu pembelajaran yang menuntut adanya keaktifan belajar adalah IPA. OECD menjelaskan bahwa 35% siswa Indonesia masih berada di kelompok kompetensi tingkat 1a dan 17% di tingkat lebih rendah dalam bidang sains. IPA harus memberikan perkembangan terhadap siswa terhadap aspek kemampuan tersebut. Pada kegiatan



pembelajaran IPA, banyak sekali kegiatan-kegiatan yang mengharuskan siswa berpikir secara kritis, aktif serta kreatif (Adiputra & Heryadi, 2021). Semakin terlibat siswa dalam pembelajaran semakin tinggi peluang keberhasilan pembelajaran yang berlangsung (Rachma Thalita et al., 2019).

Rendahnya aktivitas pembelajaran IPA dalam kelas akan menyebabkan kondisi proses belajar mengajar tidak kondusif dan tidak efektif sehingga menghambat siswa dalam memahami materi pelajar secara aktif (Indrawati & Nurpatri, 2022). Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran akan berpengaruh kepada hasil belajar siswa nantinya terutama dalam pemahaman materi ajar. Selain itu kelusialan dalam penguasaan konsep IPA yang kurang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa (Efendi & Putri, 2022). Sehingga itu perlu adanya peningkatan aktivitas pembelajaran seperti meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Keaktifan belajar memang menjadi aspek yang penting dalam pembelajaran. Pembelajaran yang berhasil menurut (Damaiyanti Parhusip et al., 2023) adalah pembelajaran yang siswa di kelas semua atau sebagian besar siswa terlibat secara fisik maupun mental dan social. Adapun manfaat keaktifan belajar di kelas antara lain : 1) pengalaman belajar secara langsung, 2) terjalin kerja sama yang baik antar siswa, 3) ilmu dalam diri berkembang, 4) terjalin interaksi social yang baik, 5) berkesempatan berpikir kritis (Damaiyanti Parhusip et al., 2023).

Hasil observasi pada prasiklus yang telah dilakukan bahwa dalam pembelajaran di kelas mata pelajaran IPA menunjukkan bahwa hasil belajar mendapatkan hasil 38,29% siswa yang mencapai (KKTP) atau kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran sedangkan yang belum mencapai (KKTP) sebanyak 61,71%. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan belum memanfaatkan sumber daya dengan maksimal. Sedangkan keaktifan belajar di siswa kelas V pada mata pelajaran IPA masih tergolong kurang yaitu 52,51%. Hal ini sesuai dengan kriteria keaktifan dimana dapat dikatakan baik apabila nilai keaktifan  $\geq 60$  (Suseno et al., 2017). Definisi operasional dari keaktifan sendiri merupakan kegiatan yang melibatkan siswa yang secara optimal dalam kegiatan pembelajaran baik secara intelektual, mental, emosional, visual, lisan, maupun motorik (Parimpasa et al., 2018). Sehingga indikator keaktifan belajar menurut (Sri Widyastuti & Suprapti, 2021) adalah memperhatikan (visual), lisan (oral), mendengarkan (listening), menulis (writing), keterampilan (motoric), mental/ kesiapan belajar, dan emosional. Dampak apabila pembelajaran pasif menyebabkan siswa akan cepat bosan karena tidak ada aktivitas yang rutin dari siswa. Seperti permasalahan yang didapatkan oleh (Luthfi et al., 2021) bahwa siswa pasif dalam proses pembelajaran dengan tidak adanya siswa yang menjawab guru saat bertanya.

Pembelajaran yang mewujudkan keaktifan siswa dipengaruhi oleh beberapa hal salah satunya model pembelajaran. Agar pembelajaran menjadi aktif model yang digunakan hendaknya dapat berjalan dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sulistiawati, 2023). Model kooperatif menjadi salah satu pembelajaran yang digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran model kooperatif dapat membelajarkan kecakapan akademik, keterampilan social, dan keterampilan interaksi social (Nyoman Sukasih, 2018). Selain itu kelebihan dari model kooperatif menurut (Damaiyanti Parhusip et al., 2023) adalah 1) menimbulkan rasa percaya diri siswa, 2) mengembangkan kemampuan dalam berpendapat serta membandingkan pendapat siswa lain, 3) menimbulkan rasa peduli terhadap siswa dan bertanggungjawab, 4) meningkatkan hasil belajar siswa, 5) meningkatkan kemampuan siswa dalam memperoleh informasi dari yang abstrak menjadi lebih nyata, 6) memberi interaksi siswa kepada siswa lain maupun guru.

Salah satu model kooperatif adalah model TGT atau *Teams Games Tournament*, hal ini dikarenakan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement (Sururi & Wahid, 2022). Proses pembelajaran berlangsung dalam kelompok-kelompok kecil dengan fasilitator teman sejawat yang dapat

membuat siswa aktif karena menggunakan sistem game akademik (Astuti & Kristin, 2017). Model ini kelas akan dibagi menjadi kelompok kecil 4-5 siswa secara heterogen. Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model yang menggunakan permainan dengan kuis dan dalam penilaian menggunakan sistem skor untuk perindividu, kemudian para siswa berlomba sebagai perwakilan tim dan berlomba dengan tim lain mendapatkan skor yang lebih tinggi (Suwarni, 2019). Langkah-langkah model pembelajaran Teams Games Tournament menurut (Maharani et al., 2021) adalah 1) penyajian kelas (class presentation), 2) belajar dalam kelompok (teams), 3) permainan (games), pertandingan (tournament) dan penghargaan kelompok (team reinforcement).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Siti et al., 2023) Keaktifan siswa pada pra siklus 40,3%, siklus I 57,7% dan siklus II menjadi 75,10% menggunakan model TGT pada kelas V SD. Sedangkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Basari et al., 2022) bahwa menunjukkan penggunaan model TGT dalam pembelajaran meningkat dari 36,6% menjadi 73,3% pada siklus I dan menjadi 100% pada siklus II. Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Saputra & Sridiyatmiko, 2022) pra siklus siswa yang mempunyai keaktifan belajar dengan kategori minimal baik mencapai 30% meningkat pada siklus I 80% dan pada siklus II 90%. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Mahayasa, 2023) saat menggunakan model kooperatif tipe TGT mendapatkan hasil dari rata-rata keaktifan belajar siswa pada Siklus I 66,09% meningkat menjadi 73,22% pada siklus II dengan katagori cukup aktif sedangkan untuk hasil belajar memiliki ketuntasan mencapai 65,22% pada siklus I, meningkat menjadi 73,91% pada siklus II dengan katagori sedang. Berdasarkan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran model TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Pada artikel ini mempunyai novelty yaitu variable model kooperatif tipe TGT, keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V. Penelitian ini bertujuan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada kelas V SD Negeri Randuacir 03 Salatiga. Sehingga peneliti mempunyai ketertarikan dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa SD dengan menerapkan Model Kooperatif *Teams Games Tournament*.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK). Dikarenakan peneliti merupakan mahasiswa PPG yang memerlukan bimbingan oleh pihak terkait. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kinerja guru dan mengetahui peningkatan dari pembelajaran di kelas secara kolaboratif. Penelitian ini berlatarkan di SD Negeri Randuacir 03, Kelurahan Randuacir, Kecamatan Argomulyo, Kota Salatiga. Subjek penelitian adalah pada kelas V dengan jumlah siswa 17 yang terdiri dari 10 laki-laki dan 7 perempuan. Karakteristik siswa kelas V berumur 10-12 tahun yang masuk ke dalam tahap pra operasional kongkrit dan operasional formal. Siswa tergolong normal dan artinya tidak ada siswa yang inklusi atau berkebutuhan khusus. Waktu Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus-September dengan 2 siklus pembelajaran. Dalam 1 siklus terdapat 4 tahapan yaitu 1) *plan*, 2) *action*, 3) *observation*, 4) *reflection* sesuai dengan teori Kemmis dan Taggart (Maliasih et al., 2017).

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka. Dalam penelitian ini, data kuantitatif diambil dari asesmen akhir pembelajaran kelas V SD Negeri Randuacir 03 pada pra siklus materi pengenalan konsep rantai makanan, siklus I materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan, dan siklus II materi transfer energi antar makhluk hidup dalam rantai makanan. Soal akhir pembelajaran telah di uji validitas dengan nilai signifikansi  $< 0,05$  dan uji reliabilitas dengan kategori reliabel. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan mendapatkan data yang valid. Valid berarti instrument yang digunakan dapat mengukur yang seharusnya diukur. Instrumen

dikatakan reliabel apabila instrument tersebut memiliki keajegan. Reliabel artinya dapat dipertanggungjawabkan.

Data kualitatif merupakan data yang berbentuk deskripsi atau data bukan angka yang diambil dari pengamatan melalui instrumen observasi. Penelitian ini menggunakan data kualitatif berupa instrumen observasi keaktifan belajar siswa dan aktivitas guru selama mengajar. Instrumen observasi keaktifan belajar siswa diisi oleh peneliti dan instrumen observasi aktivitas guru diisi oleh observer yang merupakan teman sejawat. Instrumen keaktifan belajar siswa terdiri dari indikator kegiatan yang menunjukkan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT. Instrumen aktivitas guru berisi kemampuan peneliti dalam menerapkan perencanaan pembelajaran yang telah disusun untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA topik materi Harmoni dalam Ekosistem.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di kelas V SD Negeri Randuacir 03 Salatiga selama dua siklus yaitu pada siklus I, dan siklus II dengan tahapan (1) perencanaan (*plan*), (2) pelaksanaan dan observasi (*action/observe*), dan (3) refleksi (*reflection*). Pada awal kegiatan dilakukan pra siklus guna mengidentifikasi kondisi awal keaktifan belajar dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi didapatkan bahwa proses belajar IPA siswa kelas V masih tergolong rendah. Hasil observasi keaktifan belajar IPA selama pra siklus dapat dilihat di tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru Pra Siklus

No	Aspek Yang Diamati	Presentase(%)
		Pra Siklus
1	Kegiatan Pendahuluan	56,25%
2	Kegiatan Inti	50%
3	Kegiatan Penutup	56,25%
Skor Aktvitas Guru		55%
Indikator Keberhasilan $\geq 60$		Kurang

Tabel 2. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Pra Siklus

No	Aspek Yang Diamati	Presentase (%)
		Pra Siklus
1	Visual	58,09%
2	Lisan	46,27%
3	Mendengar	48,53%
4	Menulis	55,15%
5	Motorik	56,62%
6	Mental	52,21%
7	Emosional	50,74%
Skor Keaktifan Belajar Siswa		52,51%
Indikator Keberhasilan $\geq 60$		Kurang

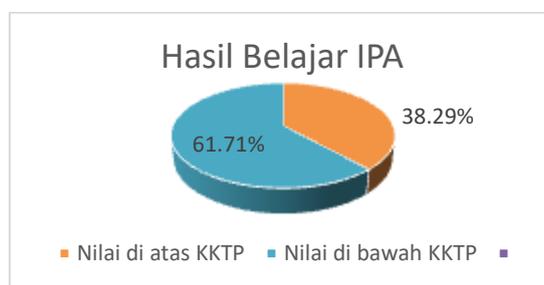
Berdasarkan pada tabel 1 mendapatkan hasil observasi aktivitas guru pada kegiatan pra siklus pembelajaran sebesar 55%. Nilai tersebut tergolong  $<60$  artinya belum mencapai indicator keberhasilan sehingga dapat dikatakan masih dalam katategori kurang baik.

Dengan aktivitas guru yang masih dalam kategori kurang baik, menyebabkan dalam proses pembelajaran siswa kurang aktif. Sesuai dengan tabel 2 mendapatkan hasil observasi keaktifan belajar siswa pada kegiatan pra siklus pembelajaran sebesar 52,51%. Nilai tersebut  $<60$  artinya belum mencapai indicator keberhasilan sehingga dapat dikatakan masih dalam katategori kurang baik. Berdasarkan pada

tabel 1 dan tabel 2 memengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Hasil belajar IPA dapat dilihat melalui tabel 3

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPA Pra Siklus

No	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	31-40	4	23,52
2	41-50	2	11,76
3	51-60	4	23,52
4	61-70	4	23,52
5	71-80	3	16,64
6	81-90	0	0
7	91-100	0	0
Jumlah		17	100
Nilai Rata-rata			58,82
Nilai Tertinggi			75
Nilai Terendah			35



Gambar 1. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar IPA Pra Siklus

Data pra siklus materi konsep rantai makanan menunjukkan sebanyak 11 siswa atau 61,71% memiliki hasil belajar yang kurang dari KKTP yaitu 67 dan 6 siswa atau 38,29% sudah mencapai KKTP dengan nilai rata-rata 58. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model konvensional dengan ceramah kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V muatan pelajaran IPA. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA materi Harmoni dalam Ekosistem, peneliti memberikan perlakuan berupa penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada siklus I dan II.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Presentase(%)
		Siklus I
1	Kegiatan Pendahuluan	87,5%
2	Kegiatan Inti	60,7%
3	Kegiatan Penutup	62,5%
Skor Aktvitas Guru		68,33%
Indikator Keberhasilan $\geq 60$		Baik

Pada siklus I ini peneliti menganalisis hasil tindakan bagaimana tingkat perubahan keterampilan siswa sebelum dan sesudah dilaksanakan pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament*. Dengan menggunakan model pembelajaran tersebut apakah terjadi peningkatan keaktifan belajar dan hasil belajar IPA atau tidak. Adapun hasil observasi aktivitas guru dan hasil observasi keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4 dan 5.

Tabel 5. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Presentase (%)
		Siklus I
1	Visual	66,18%
2	Lisan	63,78%
3	Mendengar	61,03%
4	Menulis	62,50%
5	Motorik	61,76%
6	Mental	57,35%
7	Emosional	69,82%
Skor Keaktifan Belajar Siswa		63,20%
Indikator Keberhasilan $\geq 60$		Baik

Tahap pertama dalam siklus I dilakukan dengan merencanakan modul ajar yang diimplementasikan dalam meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar IPA materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan. Diperoleh hasil observasi aktivitas guru 68,33% yang sudah melebihi indikator keberhasilan > 60 dan masuk pada kategori baik. Menggunakan model kooperatif tipe teams games tournament mempengaruhi hasil observasi keaktifan belajar siswa pada siklus I dengan nilai 63,20% yang masuk pada kategori baik. Keaktifan belajar pembelajaran tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar yang ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPA Siklus I

No	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	31-40	0	0
2	41-50	0	0
3	51-60	0	0
4	61-70	6	35,29
5	71-80	5	29,41
6	81-90	5	29,41
7	91-100	1	5,88
Jumlah		17	100
Nilai Rata-rata		78,24	
Nilai Tertinggi		95	
Nilai Terendah		65	

Pada siklus I materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan, hasil belajar siswa sudah mencapai presentase 76,47% untuk nilai yang mencapai KKTP dengan nilai rata-rata 78. Hasil belajar IPA sudah meningkat secara signifikan dibandingkan selama pra siklus, sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa model kooperatif tipe teams games tournament tepat untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan. Tahap refleksi, peneliti menyebutkan kekurangan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif teams games turnamen. Pada siklus I penelitian belum mencapai beberapa indikator keaktifan maka perlu ada yang harus ditingkatkan lagi pada siklus II khususnya pada indikator keaktifan pada mental/kesiapan belajar siswa. Maka penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus II untuk menyempurnakan keaktifan belajar dan hasil belajar IPA. Hasil observasi aktivitas guru dan hasil observasi keaktifan belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 7.

Pada siklus II, pada awalnya melakukan perencanaan dengan membuat modul ajar menggunakan model kooperatif tipe teams games tournament yang sudah disesuaikan dengan hasil refleksi pada siklus I agar menyempurnakan dan mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Pada siklus II materi transfer energi

antar makhluk hidup dalam piramida makanan mendapatkan skor hasil observasi aktivitas guru 86,67% yang sudah melebihi indikator keberhasilan >60 dan masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil observasi keaktifan belajar siswa mendapatkan skor 84,87% yang juga masuk ke dalam kategori sangat baik.

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Presentase(%)
		Siklus II
1	Kegiatan Pendahuluan	93,75%
2	Kegiatan Inti	89,28%
3	Kegiatan Penutup	75%
Skor Aktvitas Guru		86,67%
Indikator Keberhasilan $\geq 60$		Sangat Baik

Tabel 8. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Presentase (%)
		Siklus II
1	Visual	89,71%
2	Lisan	82,35%
3	Mendengar	83,82%
4	Menulis	83,82%
5	Motorik	82,35%
6	Mental	80,88%
7	Emosional	91,18%
Skor Keaktifan Belajar Siswa		84,87%
Indikator Keberhasilan $\geq 60$		Sangat Baik

Berdasarkan tabel 7 dan tabel 8 menunjukkan bahwa aktivitas guru dan keaktifan belajar siswa dalam menggunakan model kooperatif tipe teams games tournament mengalami peningkatan yang signifikan dengan kategori sangat tinggi. Selain itu hasil belajar pada siklus II dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPA Siklus II

No	Nilai	Frekuensi	Presentase (%)
1	31-40	0	0
2	41-50	0	0
3	51-60	0	0
4	61-70	4	23,52
5	71-80	3	17,64
6	81-90	5	29,41
7	91-100	5	29,41
Jumlah		17	100
Nilai Rata-rata		85	
Nilai Tertinggi		100	
Nilai Terendah		70	

Pada siklus II materi transfer energi antarmakhluk hidup pada piramida makanan, hasil belajar siswa juga sudah mencapai presentase KKTP 100% atau sebanyak 17 siswa memiliki nilai di atas 67 dengan nilai rata-rata 85. Hasil belajar pada siklus II sudah menunjukkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe teams games tournament sangat efektif meningkatkan hasil belajar IPA kelas V materi transfer energi antar makhluk hidup pada piramida makanan secara signifikan.

Tabel 10. Perbandingan Aktivitas Guru Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Presentase (%)		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Kegiatan Pendahuluan	56,25%	87,5%	93,75%
2	Kegiatan Inti	50%	60,7%	89,28%
3	Kegiatan Penutup	56,25%	62,5%	75%
	Skor Aktvitas Guru	55%	68,33%	86,67%
	Indikator Keberhasilan $\geq 60$	Kurang	Baik	Sangat Baik

Hasil observasi aktivitas guru pada pra siklus materi konsep rantai makanan didapatkan nilai 55% dan meningkat pada siklus I sebesar 68,33 selanjutnya pada siklus II meningkat sebesar 86,67% yang melebihi indikator keberhasilan > 60 dan masuk pada kategori sangat baik. Sedangkan hasil observasi keaktifan belajar siswa terjadi peningkatan dari pra siklus sebesar 52,51% meningkat menjadi 63,20 pada siklus I dan meningkat sebesar 84,87% pada siklus II. Peningkatan pada siklus II terjadi karena peserta didik sudah terbiasa belajar dengan permainan sehingga terjadi peningkatan yang signifikan pada keaktifan belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe TGT pada materi Harmoni dalam ekosistem.

Tabel 11. Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Presentase (%)		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Visual	58,09%	66,18%	89,71%
2	Lisan	46,27%	63,78%	82,35%
3	Mendengar	48,53%	61,03%	83,82%
4	Menulis	55,15%	62,50%	83,82%
5	Motorik	56,62%	61,76%	82,35%
6	Mental	52,21%	57,35%	80,88%
7	Emosional	50,74%	69,82%	91,18%
	Skor Keaktifan Belajar Siswa	52,51%	63,20%	84,87%
	Indikator Keberhasilan $\geq 60$	Kurang	Baik	Sangat Baik

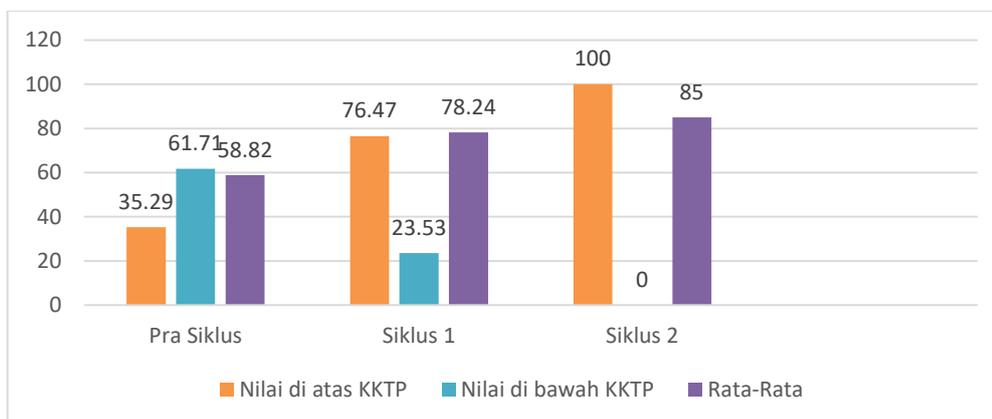


Diagram 1. Peningkatan Hasil Belajar IPA

Dari diagram 1, hasil belajar siswa disetiap siklusnya mengalami peningkatan yang signifikan. Data pra siklus materi konsep rantai makanan menunjukkan sebanyak 11 siswa atau 61,71% memiliki hasil belajar yang kurang dari KKTP yaitu 67 dan 6 siswa atau 35,39% sudah mencapai KKTP dengan nilai rata-rata 58,82. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA topik harmoni dalam ekosistem yang terfokus pada rantai makanan, jaring-jaring makanan, dan transfer energi antar makhluk hidup dalam piramida makanan, peneliti memberikan perlakuan berupa penerapan model kooperatif tipe

TGT pada siklus I dan II. Pada siklus I materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan, hasil belajar siswa sudah mencapai presentase 76,47% untuk nilai yang mencapai KKTP dengan nilai rata-rata 78,24.

Pada siklus II materi transfer energi antar makhluk hidup pada piramida makanan, hasil belajar siswa juga sudah mencapai presentase KKTP 100% atau sebanyak 17 siswa memiliki nilai di atas 67 dengan nilai rata-rata 85. Dari pra siklus ke siklus I telah mengalami peningkatan hasil belajar sebanyak 49,10% dan dari siklus I ke siklus II naik menjadi 67,81%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model kooperatif tipe TGT pada muatan pelajaran IPA pada topik harmoni dalam ekosistem yang terfokus pada rantai makanan, jaring-jaring makanan, dan transfer energi antar makhluk hidup dalam piramida makanan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan

Berdasarkan (Khusnudin & Anjarini, 2022) menjelaskan bahwa dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) sehingga dalam penelitian ini menjelaskan bahwa didapatkan hasil pada siklus kedua mencapai >75%.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa proses dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Randuacir 03 Salatiga muatan pelajaran IPA topik harmoni dalam ekosistem mengalami peningkatan setelah menerapkan model kooperatif tipe teams games tournament. Peningkatan proses pembelajaran diketahui dari hasil pengolahan data instrumen keaktifan belajar siswa yang didapatkan pra siklus 52,51%, selanjutnya mengalami peningkatan pada siklus I dengan presentase 63,20%, dan pada siklus II dengan presentase 84,87%. Selain hasil observasi keaktifan belajar siswa, terdapat juga hasil observasi aktivitas guru dan didapatkan hasil observasi aktivitas guru pada pra siklus 55%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I dengan presentase 68,33% dan siklus II sebanyak 86,67%. Pada peningkatan hasil belajar dilakukan dengan analisis data hasil belajar tes akhir pembelajaran dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil belajar tes akhir pembelajaran pra siklus didapatkan 6 (35,29%) siswa yang lolos KKTP, siklus I didapatkan 13 (76,47%) siswa yang lolos KKTP, dan siklus II didapatkan 17 (100%) siswa yang lolos KKTP.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104–111. <http://sinta.ristekbrin.go.id>.
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 155–162.
- Basari, A., Wahyudi, E., & Maigina, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Siswa Kelas V. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1), 73–80.
- Damayanti Parhusip, G., Dwi Kristanto, Y., & Yogyakarta, D. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(2), 293–306. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>
- Efendi, N., & Putri, L. (2022). Studi Literature Kesulitan Siswa Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 13084–13089.
- Indrawati, E. S., & Nurpatri, Y. (2022). Problematika Pembelajaran IPA Terpadu (Kendala Guru Dalam Pengajaran IPA Terpadu). *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 226–234. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.31>

- Khusnudin, R., & Anjarini, T. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Turnaments Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1246–1252. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.2577>
- Luthfi, M. R. A., Huda, C., & Susanto, J. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema 8 di SD Negeri 1 Selo Kabupaten Grobogan Jawa Tengah. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 422. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3902>
- Maharani, D. S., Indrawadi, J., & Amri, U. (2021). The Use Of The Teams Games Tournament (Tgt) Model Associated With The Media Of The Snakes And Ladder Games To Improve The Students' Learning Activities Of Class V Sdn 13 Kapalo Koto Kota Padang. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 1069–1078. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i4.8474>
- Mahayasa, I. D. M. (2023). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 85–92. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i2.60888>
- Maliasih, Hartono, & Nurani. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Turnaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222–226. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Nyoman Sukasih, N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Pkn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 224–229.
- Parimpasa, A., Yustinus, & Suroso. (2018). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Melalui Model Problem Based Learningdi Kelas 5 SD. *Didaktika Dwija Indria*, 6(2).
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Saputra, N. A. G., & Sridiyatmiko, G. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (Tgt) pada Siswa Kelas IV SD N Sumberwungu 1 Kepanewon Tepus Kabupaten Gunungkidul. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 319–325. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.396>
- Siti, N., Ula, S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204.
- Sri Widyastuti, N., & Suprpti. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Bagi Siswa Kelas Vi Sd Negeri Kotagede 3. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 7(3), 1183–1187.
- Sulistiawati, N. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Check untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(1), 145–151. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i4.45868>
- Sururi, I., & Wahid, A. (2022). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk MeningkatkanKetrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 6(2), 2414–2420. <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i1.3139/http>
- Suseno, W., Yuwono, I., & Muhsetyo, G. (2017). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dengan Pembelajaran Kooperatif TGT. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(10), 1298–1307. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Suwarni, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnaments (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas 1 Sd Negeri 004 Teratak Buluh. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1), 175–181.